

# Игро↑юп

лучшие игры всех времён

## The Secrets of the Monkey Island : Легенда и ее перерождение

Eye of the Beholder:  
РПГ по ролевой системе  
Dungeons & Dragons

А также: Golden Axe,  
Mega Man, King's Quest  
Wing Commander, и  
многое другое...

1990





# DOS GAMES

С САМОГО НАЧАЛА

WWW.DOSGAMES.RU



Журнал создан при творческой  
поддержке администрации сайта  
[www.dosgames.ru](http://www.dosgames.ru)



Привет!

В данный момент вы держите первый номер этого журнала. В нем мы будем рассказывать только о тех играх, в которых есть какая-то изюминка. Многие из них стали прародителями жанров. Большая часть из них, возможно, и не блистала графической составляющей в свое время, но в них был некий дух. В них было то, чего не хватает многим играм - это атмосфера. У этого слова есть множество значений, но в нашем случае, оно означает ту эфемерную сущность, трудно описуемую, трудно осязаемую, однако, ее отсутствие сильно бросается в глаза. Это именно то, что отличает мириады серых, однообразных творений от истинных шедевров. Атмосфера, это та невидимая нить, которая удерживает на плаву старые игры многие годы.

Старыми они называются только лишь потому, что прошло много лет с того времени, как их выпустили в свет. "Старость" в их случае, это только комплимент. Устареть может графика. Да, сейчас уже непривычно запустить игру двадцатилетней давности и восхищаться ее красотой. Кучкам пикселей с шестнадцатью цветами сложно сейчас конкурировать с новыми фотореалистичными картинками, которые выдают новомодные игровые "движки". Но, к сожалению, кроме красивой составляющей, в них нет ничего, чем бы они могли похвастаться... Да и красивая она, лишь потому, что напичкана тонной эффектов, создающих пелену в глазах игрока, которая скрывает всю ту бедность сюжета, описанного в двух строках сценария, или неказистость звукового оформления, сделанного на скорую руку, все это можно увидеть, отбросив графику.

PS. К сожалению, PR-менеджеры крупных производителей игр не зря едят свой хлеб.



A sign with a white background and a black border is mounted on two wooden posts in a field of tall green grass. The sign features the Russian text "Место для сотрудничества" in bold red letters. The background shows a clear blue sky with a faint rainbow visible in the upper left.

**Место для  
сотрудничества**



# ИГРОМИР

Оргкомитет крупнейшей игровой выставки «Игромир 2011» объявляет об открытии обновленного сайта выставки, и - совместно с генеральным партнером по продаже билетов Concert.Ru - о начале продаж билетов на выставку. Билеты на «Игромир 2011» уже можно заказать на сайте Concert.RU, а также приобрести в кассах наших партнеров - выбирайте ближайшую к вам станцию метро, и вы увидите список ближайших касс, продающих билеты на «Игромир 2011».

Билетная программа в 2011 году изменилась - самым значительным нововведением стало появление семейного билета на выставку. Теперь на «Игромир» можно попасть в любой день с 7 по 9 октября за 1000 рублей всей семьей (до 4 человек - хотя бы одному члену семьи должно быть больше 25 лет). Кроме того, суббота станет в рамках выставки "премиальным" днем: с одной стороны, стоимость входного билета в субботу увеличивается до 800 рублей, с другой - гостей в субботу ждет специальная развлекательная программа на главной сцене выставки «Игромир», включающая в себя эксклюзивные презентации новейших игр и концерт звезд шоу-бизнеса в 17.00. При этом, организаторы особо подчеркивают, что семейный билет действует в субботу на тех же условиях, что и в другие дни.

Стоимость билетов на выставку «Игромир 2011» составит:

- Билет на один день, пятницу или воскресенье (7 или 9 октября) - 400 рублей;
- Билет на один день - субботу (8 октября) - 800 рублей;
- Семейный билет на 4 человек на один день из трех на выбор (с 7 по 9 октября) - 1000 рублей;
- VIP-билет \* - 3000 рублей.

\*Посещение выставки «Игромир 2011» по VIP-билету включает в себя:

- доступ на выставку «Игромир 2011» все 4 дня, с 6 по 9 октября (включая посещение выставки в бизнес-день);
- отдельный вход для VIP-посетителей;
- персональный бэйдж VIP-посетителя с фотографией;
- уникальную коллекционную сумку с символикой выставки «Игромир 2011»;
- эксклюзивные подарки от организаторов выставки и компаний-участников.

Заказать VIP-билет можно у генерального партнера выставки по продаже билетов Concert.RU или же приобрести в кассах партнеров (полный список, отсортированный по станциям метро, смотрите на сайте Concert.RU).



# COMMANDER KEEN



Головатюк Алексей

В очередной раз на страницы нашего журнала попадают (и попадут еще не раз) бесценные творения фирмы id Software. В этот раз мой взор направлен на игру Commander Keen, а точнее, сразу на всю трилогию. Причин тому несколько. Во-первых, все три части игры вышли в 1990 году. Во-вторых, они связаны единым сюжетом и рассматривать какую-то одну игру отдельно от остальных было бы преступлением. Ну и наконец, у них единый дизайн уровней.

Сюжет прост как тапок, нам нужно остановить вторжение марсианских захватчиков, желающих только одного - смерти на планете Земля. Только играть нам предстоит не за накаченного супермена, а за маленького паренька. Главному герою, видимо, не понравилась перспектива быть ассимилированным, поэтому, ему пришлось собрать космический корабль из подручных средств, найденных в закромах родины и направить акцию возмездия против инопланетян. Приземлившись на Марсе, парниша идет на разведку местности, узнать, где прячутся злостные гады. К сожалению, марсиане оказываются, ко всему прочему, еще и ворами, которые растащили наш космический корабль по кусочкам! Чтобы выбраться с планеты, придется вернуть хозяйство обратно. А это: мамин пылесос, взятый у брата джойстик, аккумулятор и какая-то жидкость. Искать это добро придется по уровням, расположенным на





глобальной карте. На ней заботливо расставлены здания, при входе в которые, начинается новый уровень. Многие из них обязательные, но есть и побочные, с большим количеством бонусов. Очки получаемые из собранных нами предметов, служат для автоматического пополнения дополнительных жизней главного героя, а также, положительно влияют на конечный счет игры. Вторая часть игры повествует нам о том, что Вортиконы пригнали на орбиту Земли свой самый-большой-опасный корабль, и желают разнести в пух и прах города на планете. Третья игра начинается после того, как мы уничтожили важные системы корабля и узнали от старейшины Вортиконов, что их рассой управляет злой разум, который контролирует волю, а в добавок к этому, узнаем, что прибыл изначально он с Земли.

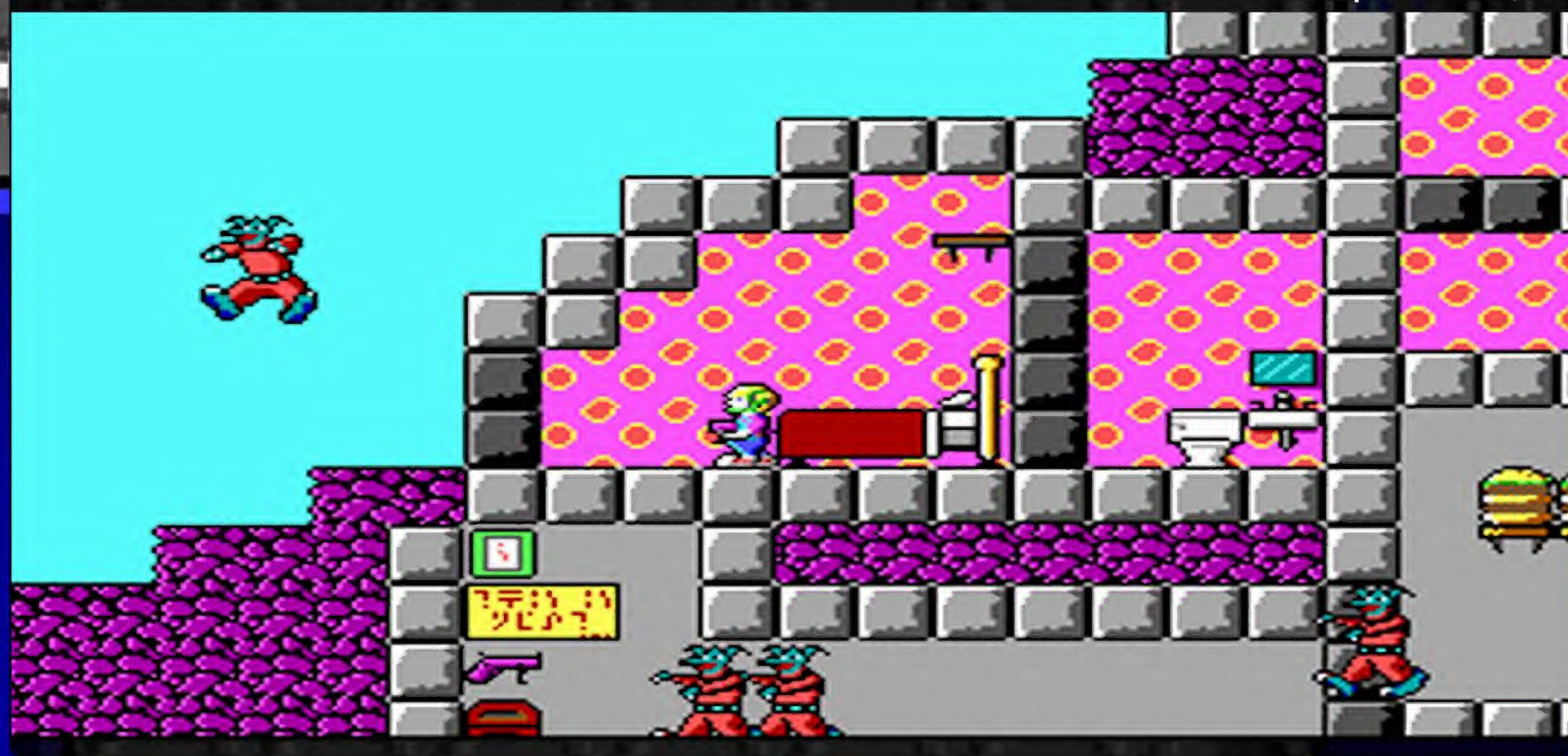
Итак, перейдем непосредственно к игровому процессу. Как подобает аркадам начала девяностых, мы играем «видом сбоку». Наш герой умеет бегать, прыгать и стрелять из лазерного пистолета. Если с первым и третьим все понятно, то с прыжками не все так просто, их два вида. Первый - обычный прыжок, а вот второй - это прыжок с помощью пого-стика. Данное хитрое приспособление существует и в реальном мире. Это железная палка с площадкой для ног и сильной пружиной снизу. С помощью штуковины можно прыгать выше обычного.





Этой прыгалкой мы будем пользоваться довольно часто. Пригодится она как для запрыгивания в недоступные ранее места, так и для бегства от злых монстров.

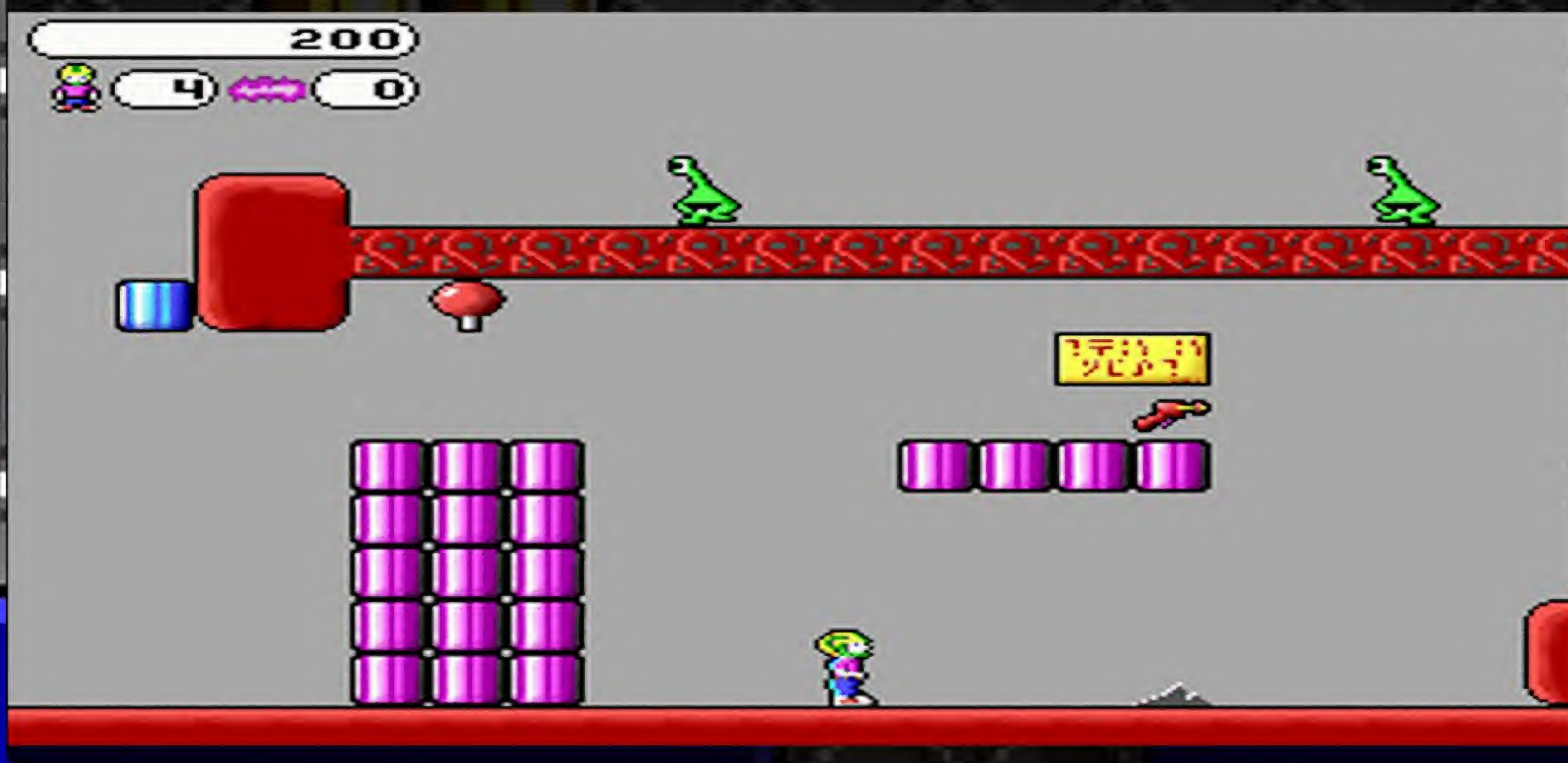
Бестиарию стоит уделить особое внимание, так как парк монстров тут не кислый. Самыми слабыми противниками являются маленькие зеленые «одноглазки» которые могут только надоедать нам своим присутствием и лишь мешают прохождению. Более сильными противниками являются эволюционировавшие из «одноглазок» в более агрессивных зеленых двуглазых монстриков с большим ртом. Также есть роботы, стреляющие лазером и обладающие неуязвимостью. Наиболее многочисленным классом являются марсиане,





похожие на волков. «Волки» одеты в цветастые одежды, очень быстро передвигаются и отлично прыгают, чем доставляют нам большие неприятности. Ну и напоследок, есть всякие мелкие пакости, такие как: ловушки-хлопушки, мелкие роботы, передвигающиеся по любой поверхности, летающие звездочки и прочая ересь. Эти роботы, одетые в черные кепки, убить нас не могут, но вот спихнуть в пропасть или в лапы плохим парням, могут запросто. Чем обычно и занимаются.

Бороться с ними придется с помощью лазерного пистолета или простой беготней по всему уровню, если вдруг закончились заряды. Последним придется заниматься постоянно, так как, патроны для пистолета ограничены и встречаются на уровнях очень редко. Кроме обычной безопасной почвы под ногами у Коммандер Кина оказывается иногда нечто похожее то ли на огонь, то ли на лаву, а в редких случаях попадаетея лед. Особое внимание следует уделить их тандему, так как на покрытии из льда главный герой отлично скользит. В случае, когда вы убегаете от преследователей, это иногда может спасти жизнь, однако, если вовремя не затормозить, лед сыграет с вами злую шутку, когда в конце скользкого пути окажется пропасть, что отнимет у вас драгоценную жизнь. Сочетание мультяшной графики и легкой аркадности происходящего, благотворно влияет на процесс прохождения данной игры. Идеальная игра.







Игровая серия Golden Axe родилась в недрах фирмы Sega и обзавелась аж 3-мя частями. Жаль, что до компьютеров добралась только первая из трилогии. Оставшиеся две части можно было опробовать только при наличии эмулятора.

Сюжет не блещет оригинальностью, как и в любом другом аркадном платформере того времени. Однако, он все же есть. Злой Death Adder узнал о золотой секире и решил заполучить ее. Как всегда нашлись добровольцы-супергерои, решившие помешать злему дяде. За данного добровольца нам предстоит играть (или за двух если захотите поиграть с другом за одной клавиатурой).

На выбор нам предоставляют трех претендентов. Первый герой в нашем обзоре - это Гном с большим топором. Любит творить добро налево и направо, размахивая большим дрыном, правда вот с магией у него слабенько. Второй претендент - это Воин. Средний во всем - некий конан-варвар. Средняя сила удара, средняя магия. И на закуску у нас хрупкая девушка с выдающимися... магическими... кхм... возможностями. Дерется слабо, зато может призывать дракона, который жарит огнем на все поле (на картинке справа), так, что мало не покажется.

Так же консольное наследие игры принесло характерную черту, указывающую на приставочно-аркадное происхождение - комбо удары. Пара-тройка удачных выпадов начинают серию,





которая сильно вредит злодейскому здоровью и значительно облегчает нашу жизнь.

Против больших боссов драться на своих двоих очень не просто, на некоторых картах мы будем встречать противников на ездовых животных, так называемых "Биззарианах" и беговых драконах. Чтобы завладеть данным транспортным средством, надо будет сшибать противников с дракончиков, после чего усаживаться в освободившееся седло и давить противников огненным дыханием, жестоко избивая хвостом. Правда при неумелом обращении с животным, вам могут легко настучать по кумполу, и тогда животинка быстро убежит от нас за пределы экрана. Отдельного внимания стоят бонусные уровни. Их не очень много, и этой паузой стоит пользоваться во благо. Мимо нас носятся какие-то мужики-белко-гномы с сумасшедшим выражением лица и мешками с бонусами на спине. Наша задача помочь этим ребятам избавиться от данного груза, надавав как можно большему количеству по башке. За этот приступ доброты они наградят едой, которая пополнит здоровье нашего альтер-эго, либо бутылочками с маной, пригодятся на сложных участках игры.

К минусам игры можно отнести несколько моментов. Первый из них это - невозможность сохраняться хотя бы между уровнями. Лично меня это всегда нервировало. Много джойстиков





и клавиатур было сломано тогда... Второй головной болью были пропасти через которые нужно было прыгать. Видимо, из-за моей криворукости, получалось это сделать только с третьего раза. А третьим минусом является умножение первого на второй, тобишь, если пару раз упал в пропасть, то можно было автоматически начинать игру сначала. Мне игра казалась (да и сейчас кажется) довольно хардкорной. Возможно, баланс игры был соблюден недостаточно хорошо, ибо, если противники (два или больше) сбили с ног, то встать и отбежать в сторону практически невозможно, пинали нещадно.

Из приятных плюшек Golden Axe можно выделить второй режим игры - состязание. Сюжета никакого, чистый драйв.





Тут придется сразиться с волнами мобов. Если первый десяток волн отбивается довольно просто, то вот остальные, представляют собой большую проблему. Вместо пары простых скелетов воевать будем с бугаями вооруженными огромными молотами, или еще чем похуже. А учитывая то, что жизнь в этом режиме не восстанавливается и использовать магию тоже нельзя, игра переходит в стадию супер-хардкора. Играть лучше с напарником, как известно один топор хорошо, а два лучше. Игровые эффекты сделаны на «отлично», тут и хорошо нарисованный огонь, и молнии, и дым с пылью, и прочие «красивости».

Графика в игре для 90-го года на удивление приятна, музыкальное оформление достойное, враги многочисленны и разнообразны. Особенно это касается боссов в конце каждого уровня, очень оригинальные попадают товарищи. Если вы почему-то не играли раньше в "Golden Axe", или вообще впервые о ней слышите, обязательно скачайте эту игру и приобщитесь к классике. Далеко не каждый день появляются такие вот простые и незатейливые шедевры. Позже вышли еще две части Золотой Секиры, в них появились приятные улучшения: удобное управление магией, новые комбинации ударов, а также новые персонажи. Что ж, вперед на амбразуры, пришло время вернуть Золотой Топор.







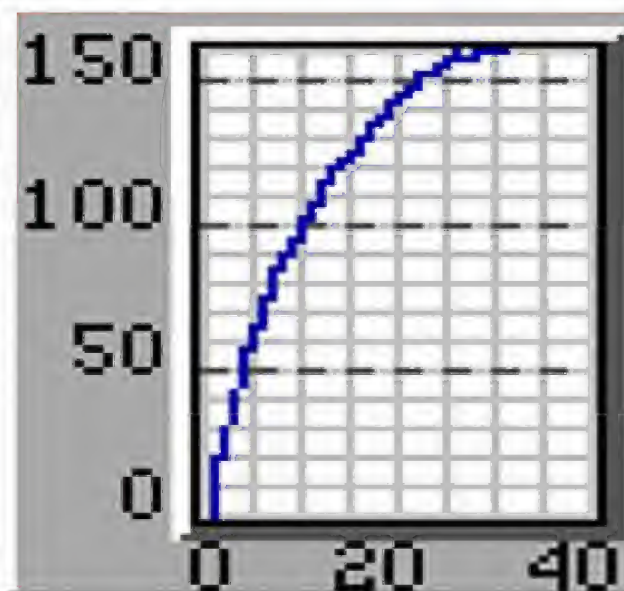
Головатюк Алексей



Перед вами первая и практически единственная игра жанра автосимулятор с возможностью... строить свои трассы. Можно сказать, эта игра опередила свое время. В ней появилось много новшеств на тот момент. Первое из них - сердце самой игры - 3D движок. Гонки того времени были в основном спрайтовые (объекты выглядели плоскими со стороны). Кроме этого, программисты умудрились сделать настолько хорошую оптимизацию 3D движка игры (да, да это не спрайты, а самые настоящие полигоны), что игра замечательно шла на 25 МГц процессоре. Второе - свободы действий на дорогах до сих пор в играх не было, а теперь появилась. Да еще какая! Можно было мало того, что поехать в обратную сторону, разрешалось даже съезжать с трассы. Третьим новшеством стал конструктор трасс. Это было удивительной дизайнерской находкой, открывающей неведомые горизонты для творчества и полета мыслей.

В Stunts можно было не только самому сконструировать головокружительную трассу, но и проехать по ней произвольным маршрутом. Данная возможность обеспечивает нас бесконечной реиграбельностью. На трассе можно было ставить любые элементы: начиная с простой ровной дороги, заканчивая серпантинами, трамплинами, петлями и прочими радостями любого сумасшедшего строителя. Комбинируя в редакторе трасс данные элементы, можно получить свою





Corvette ZR1

Front Engine, RW Drive  
DOHC V-8  
5727cc, 375 HP  
0-60 4.9 sec  
Top Speed 172 MPH  
Price \$58,000

Done

Next

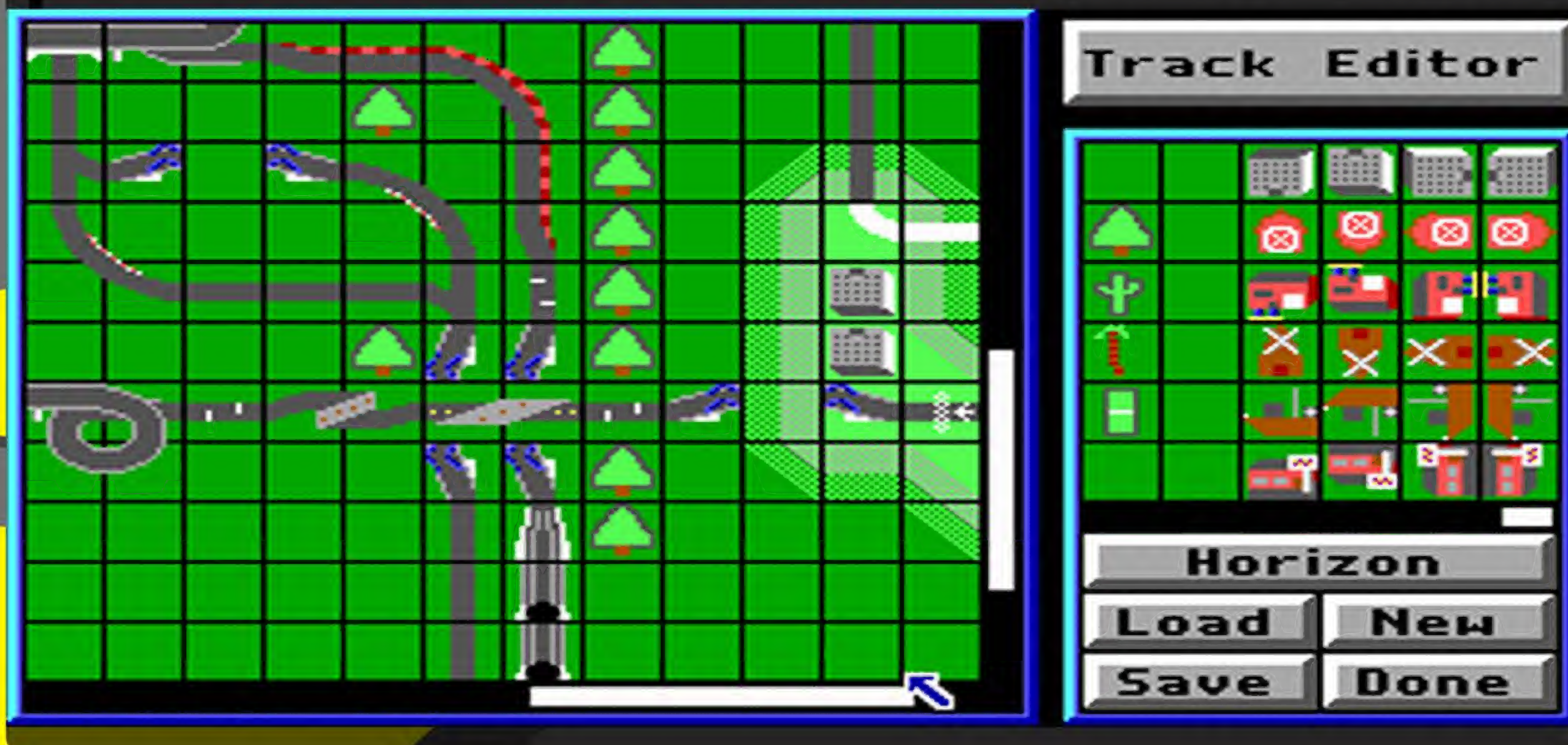
Last

Auto

Color

собственную неповторимую трассу, которую можно тут же попробовать пройти, протестировать и скопировать другу. Также процесс прохождения можно записать и просмотреть с различных точек обзора. О самом конструкторе рассказывать, конечно, можно очень долго, уж больно много тут разных функций.

Сложность самой игры сводилась к удержанию машины на дороге. Было это отнюдь непросто, мало у каких машин была хорошая управляемость. Общее количество средств передвижений - одиннадцать; по нынешним меркам это, конечно, маловато. Однако, даже в Need for Speed, выпущенной через пять лет после Stunts, и то меньше машин.







В этом автопарке нашлось место и медлительным машинкам, которыми было просто приятно управлять, и скоростным мускул-карам, которые отлично разгонялись, но хуже тормозили и совсем плохо держали дорогу; крепкие середнячки, как, например, гоночная машина F1, которая обладала исключительными скоростными параметрами, неплохо тормозила и отлично управлялась. Эта машина очень часто использовалась для прохождения самых сложных трасс. Однако, без заучивания трассы, тренировок их прохождения и мастерства гонщика, даже F1 не была панацеей.

Также стоит отметить ещё одну оригинальность игры: почти все трассы имели альтернативный маршрут. Как правило, один маршрут был более скоростным, но длинным. Зато на другом маршруте было много препятствий, которые не легко объезжать, зато короче путь. Эдакая задачка для мозгов и рук одновременно.

Забавный конструктор уровней сделал эту игру неповторимой на многие годы. Удобное и простое управление созданием своей собственной трассы позволило расширить круг игроков. Посмотрите на скриншот сверху, нынешние гонки не могут похвастаться даже таким дизайном уровней. Лично мне приелись за последние пятнадцать лет однообразные кольцевые гонки по десятку кругов. Скучно и однообразно.





То ли дело - Stunts. Вы только поглядите, карта изображенная выше, это только малая толика того, что можно сделать конструктором.

На то время, это была просто революционная игра с великолепным геймплеем. Эмоций она вызвала не меньше, чем какие-либо другие гонки. Да и симуляция, как ни странно, весьма реалистичная. Это вам не просто моделики автомобилей покрасить в разный цвет и написать на коробке - «десяток уникальных машин». Сейчас же, аналогом Stunts может выступить только Trackmania, о которой я расскажу в одном из новых номеров журнала. Stay tuned.





# Eye of the Beholder

Головатюк Алексей

Это первая часть замечательной трилогии, которая происходит в фантастическом мире Forgotten Realms, полной приключений, опасностей, неожиданностей и хитрых загадок. Эту игру не назовешь приятной в прохождении, у вас нет права на ошибку. Она чрезвычайно сложна. Слишком трудные бои, запутанные лабиринты, хорошо скрытые тайники - нужно быть особенно внимательным, чтобы не заблудиться.

Сага начинается с того, что четырех героев король отправляет исследовать подземелья под городом, и уничтожить главный источник вселенского зла - глаз Бехолдера, расположенный глубоко под землей. Только спустившись вниз, герои обнаруживают, что единственный известный выход оказался завален каменным обвалом. У команды остается единственный шанс спасти свою шкуру, а заодно, и выполнить приказ монарха - пробиться с боем через толпы монстров и покарать священным огнем святой инквизиции глаз презренного Бехолдера.

Разработчики предоставляют игроку на растерзание 12 подземных уровней. К сожалению, дневного света мы не увидим (точнее, увидим, но только в следующих частях трилогии). Для начала приключения нужно составить партию из четырех смельчаков, которые отважатся сразиться с тучей врагов. Позже, можно будет взять еще двух спутников, если они





будут вам нужны. Процесс генерации персонажей очень прост, для начала нужно выбрать желаемую расу и класс (однако, если использовать мультиклассовых персонажей, то это может привести игру в тупик через пару уровней). «Универсалы» - приобретение сомнительное, слишком медленно они развиваются. Дикая смесь воина и мага к концу игры, может быть, и научится кастовать простенькие фаерболы и использовать щит, но вот о хороших исцеляющих заклинаниях придется забыть. Идеальной комбинацией партии можно назвать пару сильных толстых воинов, которые держат удар, священника, исцеляющего потрепанных воинов, и мага с заклинаниями. Сбалансированность в этой игре превыше всего.







Также к плюсам данной серии можно отнести тот факт, что есть возможность переноса персонажей в следующие части игры. Если вы собираетесь импортировать свою партию для дальнейшей игры, то принимайте в расчет ограничения по классовому развитию для разных рас, которые описаны в мануалах. Обидно будет обнаружить в третьей части, гном-клирик не способен подняться выше 12-го уровня, тогда как для других рас доступно 20 уровней. На каждом уровне подземелий имеется бонусный квест, за выполнение которого полагается какая-нибудь награда. Некоторые из квестов интересны, и используя намеки и определенную долю воображения, их вполне можно найти и выполнить. Однако, другие настолько нелогичны и лишены каких-либо подсказок, что выполнить их можно лишь случайно или прочитав прохождение. Вышеописанное усложняется еще и отсутствием карты. Как и в случае с Wizardry, я до сих пор храню листики в клетку с нарисованными тайниками и ловушками. Заключительная часть трилогии разрабатывалась, к сожалению, уже не в Westwood, а в Strategic Simulations, что дало о себе знать. Всю дорогу в третьей части не покидает какое-то ощущение, что чего-то не хватает. Но в лучах великолепия EOB2, эта игра, несомненно, меркнет. Вероятно, сказалось то, что ее делала другая команда разработчиков,





которые не смогли проникнуться духом первых двух частей. Правда, если сравнивать Eye of Beholder с Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge (обзор на неё затесался неподалеку), то первая игра выглядит намного лучше. Видно это не только по графической составляющей, но и в других аспектах, в таких как: выбор персонажей, интересных заданиях и прочих мелочах из которых, как мы знаем, складывается общая картина.

Если не боитесь трудностей, подземелий и голодных монстров, обязательно поиграйте в Eye of the Beholder. Она мне понравилась больше, чем тот же Wizardry или первые части Might&Magic. Советую.







Головатюк Алексей

В те стародавние времена правления титана Might&Magic, на полях жанра РПГ не было места другим мелким играм. Но с приходом 90-ого года все в корне изменилось. Серия Wizardry переродилась, словно птица феникс из пепла, представ перед нашими очами. Оправившись от долгого сна, лихо раскинув 16-ти цветными крыльями EGA формата, Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge решила потягаться с коллегами по цеху.

Wizardry VI представляет собой пошаговую ролевую игру от первого лица, в которой вы с партией отважных героев прорываетесь сквозь толпу разъяренных чудовищ к логову главгада. Игровой процесс не отличается оригинальностью: вы бегаєте по замку, убиваете монстров, зарабатываете уровни, общаетесь с дружелюбными персонажами, и собираете золотишко, оставленное менее удачными посетителями.

Для старта игры вам нужно набрать команду из шести отважных героев, которые не ведают страха перед пугающей неизвестностью. Кроме сидящих в печенках эльфов, гномов, людей, и прочих «обычных» игровых рас, есть и более интересные экземпляры, хотя и более сложные. Ими стали: Феи, Фельпурры, Равульфы, Драконы и Муки. На удивление, раньше было больше вариантов для кастомизации (выбора) себя и своих подопечных в играх, чем в нынешних. Куда не плюнь, везде сплошные орко-гномо-эльфо-люди, разве что





The Elder Scrolls может похвастаться набором разнообразных и, отчасти причудливых рас. Обширнейшее разнообразие классов также свойственно далеко немногим играм, но только не Wizardry. Тут вам и стандартная связка воин-маг-вор, и непривычные нам Алхимики, Епископы, Самураи, и специфические Псионники или Валькирии. Есть, где разгуляться. А вот в способностях персонажей, особого выбора нет, зато на их способ прокачки стоит обратить внимание. Качаются скилы (способности) не только при получении очередного уровня, но и при частом использовании этих самых навыков. Наверное, Wizardry одна из самых старых игр, в которых применили данную схему раскачки скиллов, позже ставшую чуть ли не стандартом жанра.

Использование магии в Wizardry также отличается от соплеменников по жанру, как и многие другие вещи. Магия разбита тут по школам: Огонь, Вода, Воздух, Земля, Сознание и Магия. Последнее, видимо, попало в этот список случайно, Магия Магии, масло масляное какое-то. Чем больше заклинаний определённого класса вы знаете, тем больше очков заклинаний вы получаете в этом классе. Еще интересная особенность магии в Wizardry это то, что чем выше уровень заклинания, тем оно больше стоит маны, и тем выше шанс его провала.





К плюсам игры можно отнести необычную коммуникацию с неигровыми персонажами. На пути к заветной цели вам будут попадаться не только монстры, но и нейтральные, и даже дружелюбные персонажи. К слову сказать, последних будет немного. Чтобы добиться расположения к себе NPC, вам придется общаться с ними, и не просто выбирать из ограниченного списка нужную фразу, а писать ответ вручную. Таким образом, погружение в игру происходит очень быстро. Оказывается, мини-игры появились задолго до Fallout 3 и прочих других. Здесь они представлены в виде разминирования ловушек и взлома дверей.

К сожалению, хоть в 16 цветах графического движка и был





некий шарм, но их уже не хватало для полноценной конкуренции с другими, более красочными проектами. Однообразие подземелий, на самом деле немного удручает. Могли бы они быть поразнообразнее. Одинаково серый камень темных катакомб будет преследовать нас не только в Bane of the Cosmic Forge, но и в аналогичных РПГ, например в Eye of Beholder.

Также к интересностям игры можно отнести возможность импорта персонажей в последующие две части Wizardry, а также разные концовки, влияющие на альтернативные начала Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant и Wizardry 8.

Сложно сказать, что именно помешало бурному развитию серии Wizardry, однако, Might&Magic и Ultima смогли завоевать большую популярность в сердцах игроков, что и поставило жирную точку в этой битве за пользователей. Помню, как с родителями рисовали на миллиметровке карты подземелий, так как автокарт, в те времена еще не придумали. Такой же прием мы использовали в Eye of Beholder.

Хотя с момента моего первого запуска Wizardry 6 прошло уже более двадцати лет, воспоминания о долгом подборе персонажей, частых переговорах с NPC, бессонных ночах проведенных в истреблении нечести и прочих радостях, еще живы в моей памяти.





# WING<sup>™</sup> COMMANDER

Головатюк Алексей

Сегодняшний обзор посвящен космическому симулятору, в котором мы выступаем командиром звена (что логично следует из названия игры) космических Воздушных сил Конфедерации. На дворе 2645 год. Защищать предстоит нашу любимую планету от инопланетных захватчиков, возжелавших перебить всех землян. А лучшая защита, как известно, - это нападение. Посему, прямо из летной школы мы попадаем прямиком на самый главный авианосец сил Конфедерации «Коготь Тигра». Последние двадцать лет идет непрерывная война с Килрати, которые, к сожалению, сдаваться не собираются.

Карьера начинается с того, что командование приказывает отправиться в сектор Вега и оттеснить воюющую фракцию. От исхода каждого боя будет напрямую зависеть наше будущее, и будущее Конфедерации в целом. Благодаря разностороннему дереву миссий, результаты сражений будут влиять на последующие задания. Учитывая, что летную школу мы окончили с отличием, нам дают должность командира, и пару кораблей впридачу. Продвигаясь вперед в борьбе с захватчиками, будет возможность получить медали и звания за успехи в битвах.

Необычное интерактивное меню - интересная находка. На космической базе мы обычно отдыхаем в баре, где можно наслаждаться лучшими результатами наших боевых вылетов.





Закончив прохладиться, выбираем дверь с надписью «Барак», зайдя внутрь, наблюдаем восемь спящих членов экипажа. Это продолжение меню. Тут можно загрузить сохраненную игру или сохранить свой прогресс. Для первого действия нужно выбрать голову человека, для второго - ноги. В шкафчиках прямо по курсу хранятся всяческие награды, заработанные тяжким трудом. Прежде чем оголтело бросаться в бой, рекомендуется потренироваться на специальном игровом автомате, имитирующем кабину пилота и реальные космические схватки.

Перейдем непосредственно к интерфейсу. Он информативен и удобен. Перед собой мы видим два экрана, на которых отображается состояние вверенного нам корабля, а также вооружение. Из оружия корабль может нести лазерные пушки, ракеты и мины. Так-с, чего-то я отвлекся от темы. В кабине пилота отображается уровень энергитических щитов, скорость космолета и запас горючего. При этом, есть две скорости: первая - максимальная, вторая - реальная, с учетом виражей, торможения, инерции и прочего. Довольно забавно.

Одна из приятных особенностей игры - это озвученные диалоги ваших боевых напарников. Будет не так скучно бороздить просторы ~~большого~~ театра космоса, в поисках чужеземцев.





Разработчики расщедрились на приличное количество роликов между миссиями, которые нарисованы очень душевно, и с явной любовью. Как я говорил раньше, от ваших боевых успехов будет зависеть даже то, какие ролики перед вылетами на задания вы будете наблюдать.

Сравнив эти скриншоты с аналогичными в игре F-29 Retaliator (обзор по соседству), можно заметить, что Wing Commander выглядит намного красочнее и проработаннее. Это чувствуется в каждой мелочи, начиная от радаров в космическом корабле, заканчивая утопичными пейзажами в роликах. Тут и тщательно проработанная кабина пилота, и заботливо раскиданные вещи пилотов, и оставленное кем-то из новичков ведро.







...a daring band of human saboteurs strikes a major Kilrathi base.

Мелочи - как раз то, что отличает одни игры от других, шедевры, от десятков очень похожих проектов. Вроде бы игры - одногодки, а разница на лицо. После выхода Wing Commander была череда копий и ремейков, почти ничем не отличающихся от оригинала такие как: X-Wing, TIE-Fighter и другие. У игры было еще два продолжения. Первое из них - Wing Commander II - Vengeance of the Kilrathi, второе - Wing Commander Academy. Жаль, по качеству они оказались на порядок хуже оригинала. Вряд ли вам доведется в реальной жизни поучаствовать в космических баталиях за сектор Вега для защиты Земли от инопланетян (хотя, чем черт не шутит), потренируетесь пока. На всякий случай. А случаи, как известно, бывают разные.







Головатюк Алексей

Девяностые годы - эпоха квестов. Это время когда Lucasfilm Games еще не были Lucas Arts, и их взор был направлен не только в сторону своего главного детища - Star Wars. В те годы они делали шикарные квесты. Ими стали Monkey Island, Sam & Max Hit The Road, Full Throttle и конечно же Indiana Jones. О многих из них мы поговорим в будущих выпусках. А на повестке дня у нас - Loom.

Это не игра - это квест. Хотя нет, даже не квест. Это очень красивая сказка о вечном. О добре и зле.

Главным отличием данного квеста от прочих является то, что предметы в игре играют ноты. В зависимости от звучания вещей, волшебный посох светится определенным цветом. Каждый цвет соответствует определенной ноте. Таким образом, повторяя звуки с помощью посоха мы можем воздействовать на предметы по-разному. Но все не так просто, как кажется на первый взгляд. Сей агрегат достаётся главному герою по счастливой случайности. Посохом нам придется делать все. То есть абсолютно все, будь то открытие дверей или управление течением воды.

Частенько перед нами будут возникать случаи, когда необходимо будет применить «обратное» заклинание, чтобы получить нужный эффект, просто проиграйте ноты в обратном направлении. Интересная находка, ничего похожего в других



играх я еще не видел, а вы? Также необычен тот факт, что в квесте-адвенчуре нет инвентаря. Все бы ничего, если бы на этом нововведения закончились. Но нет, разработчики пошли дальше и избавили нас от разветленной системы диалогов, что тоже нонсенс в играх такого жанра.

Действие игры разворачивается на маленьком острове Гильдии Ткачей - Loom. Над гильдией нависает угроза вырождения, вызванная запретом браков между представителями других гильдий. Однажды, одна из ткачих после неудачных родов, решила создать себе ребенка с помощью магического ткацкого станка, даже учитывая то, что пророчество гласило, что такой ребенок разрушит мир.

Позже, когда старейшины Гильдии узнали об этом, они превратили ткачиху в лебедя и запретили жить на острове. Ребенка решили отдать другой ткачихе, но при условии, что она никогда не научит Боббина (так зовут главного героя) ткацкому ремеслу. Видимо, этому ребенку было суждено идти против системы, как до рождения, так и после. Мачеха решила также нарушить запреты и обучила Боббина ткачеству, за что должна была понести наказание. Пока старейшины выбирали вид наказания, в зал суда влетел лебедь и превратил своей песней всех, кто был там, в себе подобных. Таким образом, наш герой остался на острове один. С этого момента мы и вступаем в игру.







Такому частому упоминанию о лебедях игра обязана основной музыкальной теме - «Лебединое озеро» Чайковского. По словам разработчиков, именно музыка из балета вдохновила их к созданию данного шедевра. Интересно играть в квест, в котором сочетаются современные технологии и классическая музыка. Кстати и сам квест уже можно считать классикой и произведением искусства.

В Lucas Arts конечно же понимали, что делают игру единственную в своем роде (аналогов нет до сих пор!), поэтому увековечили ее и в других своих проектах, кстати, тоже не менее значимых и грандиозных.

Помощник епископа в квесте The Secret of Monkey Island

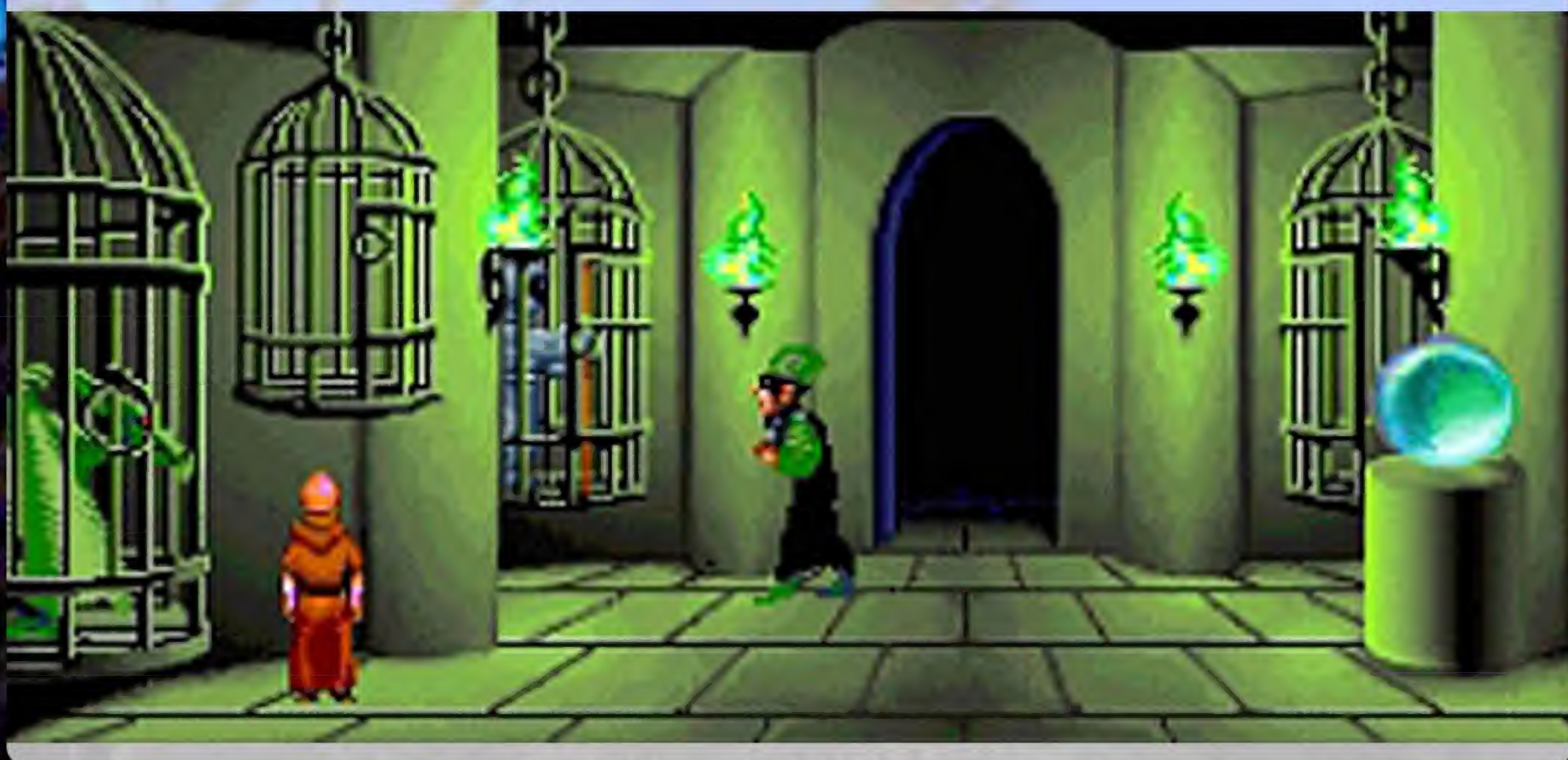




рекламирует игру в трактире с помощью таблички «Спроси меня о Loom». А Чучело Хаоса можно встретить в Indiana Jones and Fate of Atlantis. Так-то. Давние конкуренты в лице Sierra On-Line тоже не прозевали сей факт и язвительно намекнули об этом в своей Space Quest 4. В ней есть диск с игрой BOOM, которую они описывают как «начисто лишенную интерфейса и каких бы то ни было опасностей, короткую игру, в которой ничего не надо делать — BOOM просто включи и наблюдай».

Данный выпад, впрочем, не без повода. Мало того, что игра преступно короткая и проходится за два-три часа, так еще и довольно легкая, кроме пары мест, где можно попасть в тупик, что не предусмотрели разработчики. Правда, для особых ценителей, есть режим Hard Mode, в нем пропадут многие подсказки и придется попотеть, чтобы дойти до победного конца, насладиться финальными титрами, и дополнительными минутами игры, появляющимися только в этом режиме.

С одной стороны - это все же игра, а не фильм, где вы сидите и лишь следите за развитием сюжета, не принимая в нем участия. С другой же стороны, просто забудьте о том, что это игра, и вам в ней надо что-то делать. Она настолько пропитана волшебством, что не остается ничего, кроме как поверить во все происходящее. Сядьте, закройте глаза, глубоко вздохните и погрузитесь в нее, как в сладкий сон.







Свистать всех наверх! Кто из вас, сухопутных крыс, хочет стать настоящим мужчиной? Кто готов бороздить просторы карибского моря в поисках наживы, без оглядки на все трудности? Стойте, куда же вы...?

Конечно, многие из вас мечтали в детстве стать пиратом. Согласитесь, частенько нам не хватает свободы от этого брэнного мира, и так хочется оказаться где-нибудь далеко, на палубе своего фрегата, и смотреть куда-то вдаль, мечтая о приключениях, уйти от ежедневной суматохи и однообразия...

Главному герою Гайбрашу Трипвуду тоже хотелось почувствовать на своей шкуре всю романтику пиратства и испытать все прелести абордажа и поиска сокровищ. Только вот незадача, его никто не воспринимает всерьез. Наш герой хоть и неопытен, но стремления стать настоящим пиратом у него, хоть отбавляй.

Чтобы заслужить место среди пиратов ему придется пройти серию испытаний, чтобы доказать свою, так сказать, профпригодность. Как и полагается пирату, он должен уметь: 1. Искать сокровища 2. Драться на шпаге 3. Воровать различные древности и артефакты. Ко всему прочему, наш герой юн и ему нужна спутница жизни. Гайбраш влюбляется с первой минуты в прекрасную губернаторшу Элейн Марли, однако, красивая девушка пришлась по вкусу ещё и ЛеЧаку.





ЛеЧак - парень суровый, осмеливается похитить Элейн и увозит её на таинственный Остров Обезьян. Чтобы помешать коварным планам похитителя, Гайбразу предстоит собрать зондеркоманду, которая отправиться вслед за ЛеЧаком, вызволять из цепких лап нашу красавицу. Когда с вступлением уже покончено, время переходить к сладкому - описанию игрового процесса. В начале девяностых игры были аркадами, либо квестами. Наша игра попадает во вторую категорию. Как и в любом квесте у нас есть безразмерный рюкзак, в котором мы можем носить непомерное количество предметов. Перемещение происходит с помощью мыши, а вот действия приходится выбирать из списка снизу. Менее удобно, конечно,





чем более поздние квесты с автоматическим выбором нужного действия при наведении на объект. Однако, в этом есть некоторая прелесть, приходится больше думать логически и меньше тыкать на автомате.

Спустя почти двадцать лет выходит ремейк этой игры. Данное обновление пошло игре только на пользу. Из главных преимуществ данного ремейка это то, что разработчики не потеряли ту атмосферу мультяшности, которая была в оригинале, кроме того, они внесли несколько инноваций. Главное, что попало под переделку - это графика, она перестала быть пиксельной. Также дизайнеры обновили анимацию, она стала более плавной, но в тоже время осталась немного дерганой - дань оригиналу.

Интересной находкой стала трехступенчатая система подсказок. Первое нажатие на кнопку подсказки даст вам напоминание о том, что надо было сделать, повторное действие даст более детальную подсказку. Ну, а если совсем приходится туго, в третий раз игра покажет куда надо идти, и что нажимать, даже стрелочкой укажут. С подсказками теряется хардкорность, но ведь вас же никто не заставляет нажимать эту кнопку, правда? Йо-хо-хо и бутылка рому! Кхм, так о чем это я... ах да, к прелестям новой версии игры можно отнести озвученные реплики и обновленную музыку. И самое главное - это возможность «на лету» переключать версии игры нажатием







одной кнопки. Удивительная вещь! Выглядит фантастически: машина времени наяву. Только что вы играли в 256-цветную версию и тут, бах, игра преобразается на глазах новыми красками: исчезают пиксели, персонажи обретают речь, midi музыка сменяется на новехонькую mp3.

Тем, кто впервые знакомится с той игрой, я посоветую поиграть в обновленную версию, она приятнее для полного погружения в приключения.

Ну, а любителям понастольгировать, я тоже рекомендую поиграть в обновленную версию, чтобы почувствовать разницу между ними. Эта игра - яркий пример того, как надо делать ремейки. Смотри, позади тебя трехголовая обезьяна!







«Сядьте за штурвал новейшего секретного F-22 или экспериментального F-29, выполняйте задания на Ближнем Востоке, Тихом океане и в Европе, завоёвывайте превосходство в воздухе, уничтожайте наземные и морские силы противника, покажите всё, на что способны наши новейшие истребители» - так гласит слоган на коробке с игрой. В принципе, обещания разработчиков совпадают с написанным выше, что, хочу заметить, бывает нечасто. Даже больше, миссии очень разнообразны: уничтожение заводов, мостов, аэропортов; воздушные бои; так же придется помогать наземным войскам.

Отдельного внимания заслуживают многие мелочи, учтенные при разработке игры, такие как: вес вооружения (бомбы десятками истребитель не утащит), шасси может заклинить от вражеских атак (или сломаться, если не убрать их до перехода на сверхзвуковую скорость) и другие.

Те, кто не хочет влезать в дебри кампании, могут воспользоваться кнопкой «быстрая игра». В ней вы получаете в свое распоряжение бесконечные боезапас и много противников.

Это был первый авиасимулятор с поддержкой сетевой игры, который осуществлялся по СОМ интерфейсу. К сожалению, режим кооператива отсутствовал, правда, неким утешением служил режим дуэлей. Жаль, до конца не протестированный.



С одной стороны, если использовать всевозможное оружие, такое как ракеты «воздух-воздух» было не очень честно, так как они были очень мощными и сбить самолет соседа было слишком просто. С другой стороны, проводить дуэли, используя только пулемет, было довольно скучно и однообразно.

Управление было довольно отзывчивое, летать на «птичках» было очень просто и приятно. За исключением посадки. Удовольствие от игры можно будет получить только после получасовых чертыханий, в тщетных попытках посадить самолет, не разбив его об взлетно-посадочную полосу с таким же хрустом, как случайно задетый стакан разбивается об пол. Особым мастерством считалось посадить самолёт поперёк полосы. А еще тут топливо заканчивалось; тоже, знаете ли, малоприятный факт.

Данный аэросим мне понравился больше других тем, что если взять в сравнение симуляторы вроде F-15 или F-117, то описываемый сим был более эпичный, более напряженный, более молниеносный. Графика для того времени была очень красочной и реалистичной, на сколько позволяли, в то время, игровые движки.

Рельеф местности был живописный и изобилует множеством деталей, которые дополняли картину боевых действий. Разработчики буквально забрасывали нас в







пучину событий, не давая расслабиться и покурить во время долгого перелета к месту событий. По сравнению с другими авиасимуляторами того времени, такими как: F-15, F-19, F-117, которые были похожи друг на друга как две капли воды, эта игра выделялась сильнее остальных. Сравните сами, сверху наш любимый F-29 Retaliator, снизу F-19.

С первого взгляда, конечно, может показаться, что эти игры отличаются не очень сильно. Но с другой стороны, иначе изобразить рабочее место пилота довольно сложно. Сверху местность, снизу приборы, из которых пара радаров, да управление оружием. Разнообразие вообще сложновато изобразить в жанре симулятора. Хотя, наверное,







это громко сказано, ведь симулятор обычно подразумевает точное поведение того или иного объекта, а тут, о реализме, речь, конечно, не идет. Так, аркада. Но, нам же важно расслабиться, а не запомнить, в какой момент надо использовать элероны, или следить за кучей кнопочек и лампочек. Сядьте и попробуйте, должно понравится. Где вы еще сможете полетать на F-29.

Правда, в жизни у американцев, F-29 летал плохо, из-за своей обратной стреловидности крыла, не в пример нашему Су-47. У F-22 лучшая участь, его взяли на вооружение ВВС США. Но это я отвлекся, такой маленький экскурс в историю.

Ключ на старт!.. Зажигание!.. Поехали!...





# King's Quest V

Головатюк Алексей

Хлопья снега покрыли тонкой пеленой асфальт и осели на капотах машин пушистым покрывалом. На дворе стояло девятое ноября. Морозным ноябрьским утром девяностого года на свет появился новый эпизод великой игры из серии King's Quest V.

Приветствую тебя, уважаемый читатель, наш сегодняшний рассказ пойдет об одной игре из серии King's Quest, а если точнее, то про пятую ее часть. Выбрана она была для обзора не случайно. Данный эпизод кардинально отличается от предыдущих частей не только наличием нового игрового движка, а также похорошевшей графикой, но и полной озвучкой персонажей. Ко всему прочему, мы получили удобную систему управления мышью - point-and-click с автоматически предлагаемым действием при наведении на объект (взамен клавиатуры). Но, так как мышь еще не была стандартным интерфейсом для персональных компьютеров, то, вариант управления с клавиатуры еще остался.

Для тех, кто пропустил первые части игры, расскажу, что серия King's Quest описывает историю королевской семьи в вымышленном государстве Давентрия, вечно попадающей в различные неприятности (видимо что-то с кармой). Им придется преодолеть различные испытания и приключения, выпадающие на их тяжкую долю.



Однажды, мирным солнечным днем, в Давентрии, когда королевство жило своей жизнью, как гром среди ясного неба появляется неизвестный человек с посохом, фигуру которого скрывает плащ. Этим неизвестным оказывается злой и могущественный чародей Мордэк, который с помощью черного колдовства засасывает замок вместе с его обитателями в волшебный водоворот. Нарезая круги по своим владениям, королю Грэму удастся избежать ужасной участи своих близких. После возвращения с прогулки, он обнаруживает пропажу замка и случайного свидетеля сего кошмара. Говорящий филин по имени Седрик (не, не Диггори, как подумали фанаты Гарри Поттера) рассказывает Грэму о случившемся. В игре филин лишь сопровождает главного героя и дает «бесценные» советы. Например, при переходе на экран с большим кораблём, филин говорит «Смотри, Грэм, тут есть корабль! Мы можем отправиться на нём в путефшество».

Аудитория игры разделилась на две части. Первой половине Седрик не понравился, его считали неким лишним элементом, без которого было бы лучше. Другие считали филина свежим глотком воздуха, который приносил элемент взаимодействия с игроком. Но и те, и другие, хотели смерти Седрика.

Sierra, как и Lucasfilm Games любили оставлять в своих играх







пасхальные яйца. В Space Quest можно было поиграть во встроенную игру Ms. Astro Chicken game, в которой игрок награждался 50 очками за попадание в Седрика, а в Pharkas: Frontier Pharmacist были стервятники, поедающие этого филина.

Сама же игра начинается с того, что Грэм и Седрик отправляются в страну Серению, к доброму чародею Криспину, хозяину филина, за помощью и дружеским советом. С помощью кусочка белой змеи Криспин наделяет Грэма не только даром общаться с животными, но также дарит магический жезл, который пригодится в долгом путешествии.

Это первая игра в серии, которая логично связана сюжетом с прошлой частью. В третьей части King's Quest принц Александр, сын короля Грэма, превратил чародея Маннанана в кота. Поэтому спустя две части игры, брат Маннанана, злой волшебник Мордэк, собственно и похищает замок со всеми членами королевской семьи. Похититель угрожает отдать на съедение коту всех узников, если Александр не вернет Маннанану его привычный облик.

В конце концов Грэм победит колдуна, и вернет своих близких и замок на свои места (опять хэппи энд - прим. ред.). Имя чародея Маннанана вероятно было взято из кельтской мифологии, где Мананнана является владыкой морей.



Кроме плюсов у игры есть, к сожалению, и минусы. Ими являются скорее недоработки, чем ошибки (по старым меркам). Раньше в квестах зачастую были тупиковые ветки развития событий. Как например, невозможность возврата на предыдущую локацию, на которой могли остаться ключевые предметы головоломок или же оружие забытое в начале игры, нужное для убийства главного злодея. Тем самым проходя невидимую грань известную только разработчикам (или тем кто уже успел наступить на грабли), игрок оказывается запертым в определенной местности. Без подсказок или хотя бы предупреждений о точке невозврата, Грэм может бесконечно ходить по «Темному лесу» с волшебным медальоном, который должен защищать от ведьмы, но без кувшина с джином, он оказывается бесполезным, хотя нигде не сказано, что кувшин нужен, а войдя в лес, вернуться за джином становится невозможно. Единственный вариант избежать подобные проблемы - чаще сохраняться.

Однако, плюсы игры с лихвой перекрывают некоторые оплошности, допущенные во время разработки такого чудесного, красивого и красочного приключения, как King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder. В общем, дорогие мои, играйте в это замечательное приключение, и наслаждайтесь процессом.





Электронное периодическое издание «ИгроТоп».

Учредитель - Головатюк Алексей Петрович.

Издатель и Главный редактор - Головатюк А.П.

Порядковый номер журнала - #1 от 10 сентября 2011 года.

Стоимость распространения - Бесплатно.

Адрес редакции: 129281, г. Москва, Староватутинский проезд, дом 1, квартира 132.

Свидетельство о регистрации СМИ от 20.10.2010, выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).

Номер свидетельства о регистрации - ФС 77-42349.

Официальный сайт - <http://www.igrotop.org>

E-mail для связи - [admin@igrotop.org](mailto:admin@igrotop.org)

*При использовании любых материалов обязательно указание [igrotop.org](http://igrotop.org) в качестве источника.*

*Все авторские и исключительные права в рамках проекта защищены в соответствии с положениями 4 части Гражданского Кодекса Российской Федерации.*





# OLD-GAMES.RU

Информационная поддержка осуществляется крупнейшим российским сайтом о старых играх - Old-Games.Ru

Old-Games.Ru это:

- более трёх тысяч старых игр, свободно доступных для скачивания без всякой регистрации,
- один из крупнейших форумов по старым играм и всему, что с ними связано. Здесь вам помогут найти вашу любимую игру детства и посоветуют, как запустить её на современном компьютере, поговорят о играх и обо всём на свете!
- разделы с авторскими статьями, где талантливые авторы пишут обзоры своих любимых игр,
- разделы для переводчиков старых игр и тех, кто пишет свои игры, модификации, утилиты,
- энциклопедия Wiki о старых играх и всём, что с ними связано,
- и многое другое — у нас на сайте.

Присоединяйтесь к крупнейшему комьюнити по старыми играм!